

**PENGARUH STRATEGI *EDUCATION GAMES* TERHADAP KEAKTIFAN  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP  
NEGERI 04 TULANG BAWANG TENGAH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh :**

**LINA TRI YANTI  
NPM. 1611010065**

**Jurusan : Pendidikan Agama Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1441 H / 2020 M**

**PENGARUH STRATEGI *EDUCATION GAMES* TERHADAP KEAKTIFAN  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP  
NEGERI 04 TULANG BAWANG TENGAH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh :**

**LINA TRI YANTI  
NPM. 1611010065**

**Jurusan : Pendidikan Agama Islam**

**Pembimbing I : Prof. Dr. H. Syaiful Anwar, M.Pd**

**Pembimbing II : Sri Latifah, M.Sc**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1441 H / 2020 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah. Rendahnya keaktifan belajar peserta didik disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga menciptakan proses pembelajaran yang monoton dan menyebabkan peserta didik menjadi pasif. Maka dalam rangka mengatasi hal tersebut penulis tertarik untuk menerapkan salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam yaitu dengan menggunakan strategi *education games* (permainan edukatif). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan strategi *education games* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah.

Jenis penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimen*, desain yang digunakan adalah *True Eksperimental Design* dengan bentuk *Posttest-Only Control Design*. Dalam penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana kelas eksperimen menggunakan strategi *education games* dan kelas kontrol menggunakan strategi *talking stik*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah. Teknik pengambilan sampel dengan teknik *Simple Random Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII G sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII H sebagai kelas kontrol.

Teknik pengujian instrumen dan teknik analisis data menggunakan bantuan program SPSS Versi 20. Analisis data menggunakan *Uji-t* dengan taraf signifikansi 0.05 atau 5%. Dari analisis uji hipotesis atau *Uji-t* didapat nilai sig.  $0,001 < 0,05$  (5%). Dengan demikian  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan strategi *education games* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah.

**Kata Kunci : *Education Games*, Keaktifan Belajar, Pendidikan Agama Islam.**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let.Kol.H. Endro Suratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703160

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : **PENGARUH STRATEGI *EDUCATION GAMES* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP NEGERI 04 TULANG BAWANG TENGAH**

Nama : **Lina Tri Yanti**  
NPM : **1611010065**  
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**  
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Prof. Dr. H. Syaiful Anwar, M.Pd**  
**NIP. 196111091990031003**

**Pembimbing II**

**Sri Latifah, M.Sc**  
**NIP. 197903212011012003**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam**

**Drs. Sa'idy, M.Ag**  
**NIP. 196603101994031007**





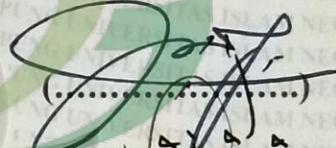
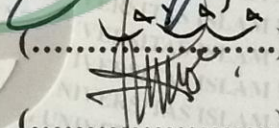
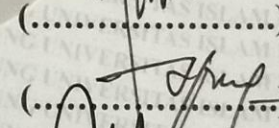
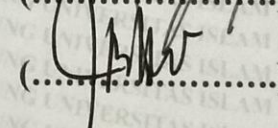
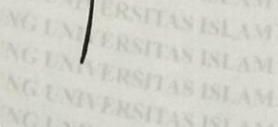
**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let.Kol.H. Endro Suratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703160

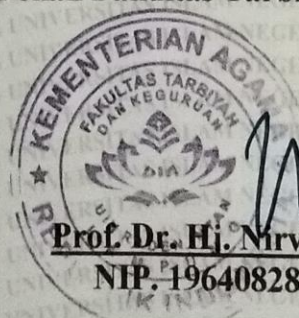
**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **“PENGARUH STRATEGI *EDUCATION GAMES* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP NEGERI 04 TULANG BAWANG TENGAH”**, disusun oleh **LINA TRI YANTI, NPM. 1611010065**, Jurusan: **Pendidikan Agama Islam**, Fakultas: **Tarbiyah dan Keguruan**, telah diujikan dalam sidang munaqosyah pada hari/tanggal: **Senin / 29 Juni 2020**.

**TIM PENGUJI MUNAQOSYAH**

|                              |   |   |
|------------------------------|---|---|
| <b>Ketua</b>                 | <b>: Drs. Sa'idy, M.Ag</b>                |   |
| <b>Sekretaris</b>            | <b>: Waluyo Erry Wahyudi, M.Pd.I</b>      |  |
| <b>Penguji Utama</b>         | <b>: Saiful Bahri, M.Pd.I</b>             |  |
| <b>Penguji Pendamping I</b>  | <b>: Prof. Dr. H. Syaiful Anwar, M.Pd</b> |  |
| <b>Penguji Pendamping II</b> | <b>: Sri Latifah, M.Sc</b>                |  |

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Artinya : “Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”. (Q.S Al-

Insyirah : 5-6).<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Jakarta: Sygma Publishing, 2013), h. 478

## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Sujimin dan Ibu Yasaroh yang telah membesarkan, mendidik, memberikan kasih sayang, pengorbanan dan selalu mendoakan keberhasilanku.
2. Kakak-kakakku Sriyani, Agus Wantoro, Dwi Mellyati, Yulisar yang selalu memberikan nasehat, semangat dan selalu mendoakan keberhasilanku.
3. Keponakanku Gilang Wira Wardhana, Fattan Ardi Ardhana, Adiba Ziya Allysar yang selalu memberikan senyum keceriaan dan kebahagiaan.
4. Elyas Dwi Maryanto yang selalu memberikan semangat, dukungan, kritik dan saran sampai terselesainya skripsi ini.
5. Seluruh keluarga besarku yang terus mendukung, memotivasi dan selalu mendoakanku.



## **RIWAYAT HIDUP**

Lina Tri Yanti lahir pada tanggal 11 November 1998 di Pulung Kencana Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat Provinsi Lampung adalah putri ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sujimin dan Ibu Yasaroh.

Penulis menempuh pendidikan formal pada Sekolah Dasar di SD Negeri 02 Pulung Kencana yang dimulai pada tahun 2004 dan selesai pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah yang dimulai pada tahun 2010 dan selesai pada tahun 2013. Selanjutnya melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 02 Tulang Bawang Udik pada program Ilmu Pengetahuan Alam dimulai pada tahun 2013 dan selesai pada tahun 2016. Pada tahun 2016 melanjutkan pendidikan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam.

Pada tanggal 28 Juli 2019 - 5 September 2019 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Trimulyo Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. Dan pada tanggal 7 Oktober 2019 – 25 November 2019 penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MTs Al-Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi *Education Games* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah”. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan sampai zaman terang benderang seperti saat ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari pihak lain tidak mungkin skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibunda Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Drs. Sa'idy, M.Ag selaku ketua jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. H. Syaiful Anwar, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibunda Sri Latifah, M.Sc selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

5. Pimpinan perpustakaan baik pusat maupun fakultas yang telah memberikan fasilitas buku-buku yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Budi Rimawan, M.M selaku Kepala SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Bapak Muhyun, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Bapak/Ibu guru beserta staf TU SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah yang telah memberi bantuan selama penulis melaksanakan penelitian.
8. Sahabat setia Umay, Uyun, Ucy, Alvia, Mita, Sofi, Sevira yang telah menemani penulis berjuang, memotivasi, memberi bantuan dan senyum keceriaan.
9. Teman seperjuangan jurusan Pendidikan Agama Islam kelas A angkatan 2016.
10. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas kebaikan mereka. Namun penulis menyadari penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Bandar Lampung, Mei 2020

**Lina Tri Yanti**  
NPM. 1611010065

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                               | <b>i</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                     | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>                         | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                           | <b>iv</b>   |
| <b>MOTTO .....</b>                                       | <b>v</b>    |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                                  | <b>vi</b>   |
| <b>RIWAYAT HIDUP .....</b>                               | <b>vii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                               | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                   | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                             | <b>xiii</b> |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN</b>                             |             |
| A. Penegasan Judul.....                                  | 1           |
| B. Alasan Memilih Judul.....                             | 3           |
| C. Latar Belakang Masalah .....                          | 3           |
| D. Identifikasi Masalah .....                            | 8           |
| E. Pembatasan Masalah.....                               | 9           |
| F. Rumusan Masalah .....                                 | 9           |
| G. Tujuan Penelitian.....                                | 9           |
| H. Manfaat Penelitian.....                               | 10          |
| <br><b>BAB II LANDASAN TEORI</b>                         |             |
| A. Strategi Pembelajaran .....                           | 11          |
| 1. Pengertian Strategi Pembelajaran .....                | 11          |
| 2. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran .....               | 12          |
| B. <i>Education Games</i> .....                          | 13          |
| 1. Pengertian <i>Education Games</i> .....               | 13          |
| 2. Jenis Alat <i>Education Games</i> .....               | 14          |
| 3. Tujuan <i>Education Games</i> .....                   | 15          |
| 4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Education Games</i> ..... | 17          |
| C. Keaktifan Belajar .....                               | 22          |
| 1. Pengertian Keaktifan.....                             | 22          |
| 2. Pengertian Belajar.....                               | 23          |
| 3. Indikator Keaktifan Belajar .....                     | 24          |
| 4. Ciri-ciri Pembelajaran Aktif .....                    | 25          |
| D. Pendidikan Agama Islam.....                           | 26          |
| 1. Pengertian Pendidikan Agama Islam .....               | 26          |
| 2. Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam .....              | 27          |



|   |           |
|---|-----------|
| 3. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....         | 28        |
| 4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam ..... | 28        |
| E. Penelitian Relevan .....                   | 29        |
| F. Hipotesis Penelitian .....                 | 30        |
| <br><b>BAB III METODE PENELITIAN</b>          |           |
| A. Metode Penelitian .....                    | 31        |
| B. Variabel Penelitian .....                  | 32        |
| C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling ..... | 33        |
| D. Metode Pengumpulan Data .....              | 34        |
| E. Instrumen Penelitian .....                 | 37        |
| F. Teknik Pengujian Instrumen.....            | 40        |
| G. Teknik Analisis Data .....                 | 43        |
| <br><b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>        |           |
| A. Hasil Penelitian.....                      | 46        |
| 1. Uji Coba Instrumen.....                    | 46        |
| a. Uji Validitas Angket .....                 | 46        |
| b. Uji Reliabilitas Angket.....               | 47        |
| 2. Penyajian Data Hasil Angket.....           | 48        |
| 3. Penyajian Data Hasil Observasi.....        | 52        |
| 4. Uji Prasyarat Analisis .....               | 54        |
| a. Uji Normalitas .....                       | 54        |
| b. Uji Homogenitas .....                      | 55        |
| c. Uji Hipotesis .....                        | 55        |
| B. Pembahasan .....                           | 56        |
| <br><b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>         |           |
| A. Kesimpulan .....                           | 62        |
| B. Saran .....                                | 62        |
| <br><b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>               | <b>64</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                          | <b>66</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1.1 : Daftar Keaktifan Belajar Kelas VIII SMPN 04 TBT.....           | 7  |
| Tabel 3.1 : Desain Penelitian .....  | 31 |
| Tabel 3.2 : Daftar Siswa Kelas VIII SMPN 04 TBT .....                      | 33 |
| Tabel 3.3 : Kisi-kisi Angket Keaktifan Belajar Peserta Didik .....         | 38 |
| Tabel 3.4 : Kriteria Penskoran Angket Keaktifan Belajar .....              | 39 |
| Tabel 3.5 : Kisi-kisi Observasi.....                                       | 39 |
| Tabel 3.6 : Kriteria Keaktifan Belajar Peserta Didik .....                 | 39 |
| Tabel 3.7 : Interpretasi Indeks “r” <i>Product Moment</i> .....            | 40 |
| Tabel 3.8 : Interpretasi Kriteria Reliabilitas .....                       | 42 |
| Tabel 4.1 : Hasil Uji Validitas .....                                      | 47 |
| Tabel 4.2 : Hasil Uji Reliabilitas.....                                    | 47 |
| Tabel 4.3 : Pengkategorian Keaktifan Belajar .....                         | 48 |
| Tabel 4.4 : Pengkategorian Nilai Skor Kelas Eksperimen dan Kontrol.....    | 48 |
| Tabel 4.5 : Rekapitulasi Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kontrol .....      | 49 |
| Tabel 4.6 : Pengkategorian Keaktifan Hasil Observasi .....                 | 52 |
| Tabel 4.7 : Persentase Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen .....            | 52 |
| Tabel 4.8 : Persentase Keaktifan Belajar Kelas Kontrol .....               | 53 |
| Tabel 4.9 : Rekapitulasi Persentase Kelas Eksperimen dan Kontrol .....     | 53 |
| Tabel 4.10 : Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....  | 54 |
| Tabel 4.11 : Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .... | 55 |
| Tabel 4.12 : Hasil Uji Hipotesis.....                                      | 55 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |     |
|---|-----|
| <i>Lampiran 1.</i> RPP Kelas Eksperimen.....                                  | 66  |
| <i>Lampiran 2.</i> RPP Kelas Kontrol .....                                    | 79  |
| <i>Lampiran 3.</i> PUBIAN <i>Education Games</i> .....                        | 92  |
| <i>Lampiran 4.</i> Nama Kelompok Kelas Eksperimen .....                       | 94  |
| <i>Lampiran 5.</i> Nama Kelompok Kelas Kontrol .....                          | 95  |
| <i>Lampiran 6.</i> Kisi-kisi Observasi .....                                  | 96  |
| <i>Lampiran 7.</i> Lembar Observasi .....                                     | 97  |
| <i>Lampiran 8.</i> Kisi-kisi Angket Kelas Uji Coba.....                       | 109 |
| <i>Lampiran 9.</i> Kisi-kisi Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....   | 110 |
| <i>Lampiran 10.</i> Angket Keaktifan Belajar Kelas Uji Coba .....             | 111 |
| <i>Lampiran 11.</i> Angket Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen.....            | 112 |
| <i>Lampiran 12.</i> Angket Keaktifan Belajar Kelas Kontrol .....              | 113 |
| <i>Lampiran 13.</i> Jawaban Angket Kelas Uji Coba.....                        | 114 |
| <i>Lampiran 14.</i> Uji Validitas .....                                       | 115 |
| <i>Lampiran 15.</i> Pengkategorian Nilai Skor Angket Kelas Eksperimen.....    | 117 |
| <i>Lampiran 16.</i> Pengkategorian Nilai Skor Angket Kelas Kontrol .....      | 118 |
| <i>Lampiran 17.</i> Rekapitulasi Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kontrol ..... | 119 |
| <i>Lampiran 18.</i> Surat Izin Penelitian .....                               | 120 |
| <i>Lampiran 19.</i> Surat Keterangan Penelitian .....                         | 121 |
| <i>Lampiran 20.</i> Foto Proses Pembelajaran .....                            | 122 |
| <i>Lampiran 21.</i> Hasil Turnitin .....                                      | 124 |
| <i>Lampiran 22.</i> Surat Keterangan Turnitin.....                            | 125 |



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Penegasan Judul

Agar tidak terjadi kesalahpahaman arti terkait judul skripsi “Pengaruh Strategi *Education Games* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah”. Maka terlebih dahulu penulis akan menjelaskan istilah penting yang ada di dalam judul skripsi ini.

##### 1. Pengaruh

Pengaruh merupakan sesuatu yang muncul dari seseorang maupun dari benda yang terlibat membentuk karakter seseorang. Dalam penelitian ini mencari pengaruh strategi *education games* terhadap keaktifan belajar peserta didik di dalam proses pembelajaran.

##### 2. Strategi *Education Games*

Strategi *Education games* adalah strategi yang berbentuk permainan edukatif, dimana permainan didalam strategi ini mengandung unsur-unsur pendidikan yang nantinya peserta didik dapat bermain sambil belajar. Adapun *games* didalam penelitian ini adalah *games* PUBIAN (Permainan Unik Bermutu Inovatif Aktif dan Menyenangkan) yang cara bermainnya seperti bermain ular tangga dimana setiap kotak terdapat pertanyaan-pertanyaan kreatif yang dimainkan secara berkelompok dan ditampilkan melalui slide power point.

### **3. Keaktifan Belajar**

Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya selalu berusaha. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental. Keaktifan ada ketika seseorang melakukan aktivitas. Belajar merupakan suatu proses panjang yang diharapkan terjadi perubahan yang positif di dalam diri seseorang secara terus menerus. Keaktifan belajar adalah aktivitas yang dilakukan ketika belajar. Di dalam penelitian ini keaktifan belajar yang dimaksud adalah bertanya, menjawab pertanyaan, memberikan kesimpulan, memberikan masukan, mendengarkan penjelasan dan membentuk kelompok.

### **4. Peserta Didik**

Peserta didik adalah seseorang yang sedang belajar di sekolah yang kemudian mendapatkan bantuan dan bimbingan dari seorang pendidik. Peserta didik di dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII G sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII H sebagai kelas kontrol.

### **5. Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

Pelajaran pendidikan agama islam merupakan pelajaran wajib yang terdapat di setiap sekolah, mulai dari tingkat SD/Sederajat, SMP/Sederajat dan SMA/Sederajat. Di dalam mata pelajaran pendidikan agama islam terdapat beberapa materi yang dibahas, meliputi : Sejarah Kebudayaan Islam, Fiqih, Akidah Akhlak dan Al-qur'an Hadist. Dalam penelitian ini materi yang disampaikan adalah materi Fiqih pokok bahasan mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal dan menjauhi yang haram.

## 6. SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah

SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah adalah sebuah lembaga pendidikan milik pemerintah yang terletak di Jalan Raya Pulung Kencana Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat Provinsi Lampung.

### B. Alasan Memilih Judul

Alasan penulis memilih judul ini karena sangat diperlukannya strategi pembelajaran yang inovatif yang dapat menjadikan pembelajaran tidak monoton dan peserta didik dapat terlibat aktif di dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan strategi *Education Games*. Dari penelitian terdahulu *Education Games* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan interaksi sosial siswa.

### C. Latar Belakang Masalah

Keaktifan peserta didik merupakan hal yang sangat penting di dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan strategi yang tepat, tentu saja dapat merangsang keaktifan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Pendidik bukan satu-satunya sumber informasi tetapi peserta didik dapat mencari informasi dari mana saja.

Strategi pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang membahas serangkaian kegiatan pembelajaran kemudian di desain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>1</sup> Penggunaan strategi di dalam proses

---

<sup>1</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2016), Cet. 5, h. 6.



pembelajaran merupakan upaya pendidik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan menggunakan strategi pembelajaran maka pembelajaran akan lebih efektif dan peserta didik akan banyak melakukan banyak aktivitas.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia.<sup>2</sup> Maka pendidik dituntut mampu menerapkan dan menguasai berbagai macam strategi maupun penggunaan media teknologi agar peserta didik berkembang mengikuti perkembangan zaman. Karena suatu strategi pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Pendidik harus lebih kreatif dan inovatif ketika memilih dan menggunakan berbagai macam strategi.

Pendidikan selalu berkaitan dengan tujuan terwujudnya keserasian hubungan antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan alam sekitarnya. Makin tinggi keserasian hubungan tersebut, maka makin dekat pula terwujudnya tujuan pendidikan.<sup>3</sup>

Menurut ajaran islam mencari ilmu hukumnya wajib. Muslim yang berilmu mampu menghadapi permasalahan yang terjadi dalam kehidupan. Seperti yang dijelaskan didalam QS. Al-'Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

<sup>2</sup> Sri Latifah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Berbantu Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X Pada Materi Gelombang* (Al-Biruni: Jurnal Pendidikan Fisika, Vol 4, 2015 P: ISSN 23031832), h. 14.

<sup>3</sup> Chairul Anwar, *Multikulturalisme, Globalisasi, dan Tantangan Pendidikan ABAD KE-21* (Yogyakarta: DIVA Press, 2019), Cet. 1, h. 66.

Artinya : *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*

Makna dari ayat diatas adalah didalam proses pembelajaran kita diperintahkan untuk membaca (iqra'). Selain membaca, didalam proses pembelajaran juga peserta didik akan melakukan beberapa kegiatan seperti mendalami, meneliti, menelaah, dan mengetahui.

Selain itu, didalam QS. An-Nahl : 78 tentang kegiatan belajar dan pembelajaran Allah berfirman:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: *Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.*

Makna dari QS. An-Nahl : 78 diatas adalah ketika manusia dilahirkan mereka tidak mempunyai pengetahuan dan tidak mengetahui suatu apapun. Sehingga dengan belajar maka manusia tersebut dapat memperoleh pengetahuan sehingga dapat membedakan yang hak dan yang batil, dengan ilmu tersebut manusia dapat mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik.

Pendidikan bermutu tak lepas dari mata pelajaran yang mendukung pembentukan karekter anak, pendidikan karakter bangsa yang dicanangkan

tentulah dalam arti pendidikan yang menginginkan agar umat bangsa ini berkehidupan yang agamis, berimtak dan berakhlakul karimah yang benar.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil pra penelitian yang peneliti lakukan di kelas VIII SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah, proses pembelajaran masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Peserta didik terlihat jenuh dan mengantuk dengan proses pembelajaran yang monoton. Hal yang terjadi ketika guru sedang menjelaskan materi, peserta didik hanya mendengarkan saja dan tidak berani bertanya tentang materi yang belum peserta didik pahami dari penjelasan guru. Peserta didik kurang termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, bahkan ada yang mengobrol dengan teman sebelahnya, sibuk sendiri dengan aktivitasnya dan tidak mendengarkan penjelasan guru.

Setelah guru telah selesai memberi penjelasan, kemudian beliau memberi sebuah pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran, hanya sedikit peserta didik yang berani mengeluarkan pendapatnya. Bahkan banyak yang tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Hal ini disebabkan ketika guru menjelaskan banyak yang tidak memperhatikan dan tidak menulis pokok-pokok materi yang telah dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, peneliti bertanya pada salah satu peserta didik di masing-masing kelas mengenai proses belajar mengajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Peserta didik

---

<sup>4</sup> Syaiful Anwar, *Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Bangsa* (Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol 7, November 2016 P: ISSN 20869118), h. 158.



mengatakan jenuh yang disetiap pertemuan guru hanya menjelaskan saja, alasan peserta didik tidak menjawab pertanyaan dari guru karena takut jawabannya salah, tidak percaya diri dengan jawabannya dan kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru karena terlalu banyaknya materi yang diberikan. Di dalam proses pembelajaran tidak ada hal-hal baru yang dapat menarik perhatian agar dapat meningkatkan semangat peserta didik. Kedua peserta didik mengatakan lebih senang jika di dalam proses pembelajaran menggunakan Lcd seperti menampilkan video-video yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Maka cara yang tepat dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang aktif yaitu dengan menggunakan strategi *education games* (permainan edukatif). Di dalam kelas, selain bermain peserta didik juga dapat belajar. ini akan menjadikan peserta didik banyak melakukan aktivitas. Berikut ini peneliti sajikan data keaktifan belajar kelas VIII di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah:

**Tabel 1.1**  
**Daftar Keaktifan Belajar Kelas VIII di SMPN 04 Tulang Bawang Tengah**

| No | Indikator Keaktifan         | Kelas |       | Jumlah | Persentase (%) |
|----|-----------------------------|-------|-------|--------|----------------|
|    |                             | VII G | VII H |        |                |
| 1  | <i>Visual Activities</i>    | 10    | 8     | 18     | 39,13 %        |
| 2  | <i>Oral Activities</i>      | 5     | 4     | 9      | 19,57 %        |
| 3  | <i>Listening Activities</i> | 10    | 8     | 18     | 39,13 %        |
| 4  | <i>Write Activities</i>     | 10    | 8     | 18     | 39,13 %        |
| 5  | <i>Motor Activities</i>     | 8     | 6     | 14     | 30,43 %        |
| 6  | <i>Mental Activities</i>    | 9     | 6     | 15     | 32,61 %        |
| 7  | <i>Emotional Activities</i> | 9     | 6     | 15     | 32,61 %        |

Sumber : Hasil Observasi Keaktifan Belajar Kelas VIII di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah.

Berdasarkan tabel 1.1 diatas dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar kelas VIII di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tergolong rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti dapat menyimpulkan bahwa keaktifan belajar juga dipengaruhi oleh penggunaan strategi dan pemilihan media pembelajaran yang digunakan. Maka pendidik sebaiknya menggunakan strategi dan media pembelajaran yang sesuai agar peserta didik dapat aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka harus ada upaya yang dilakukan oleh pendidik, yaitu menerapkan strategi pembelajaran kreatif, aktif dan menyenangkan. Inilah yang menjadi alasan peneliti untuk menerapkan strategi pembelajaran *Education Games* (permainan edukatif). Dengan harapan setelah diterapkannya strategi pembelajaran ini keaktifan belajar peserta didik meningkat terutama pada pembelajaran pendidikan agama islam dan penelitian yang peneliti lakukan yaitu berjudul “Pengaruh Strategi *Education Games* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah”.

#### **D. Identifikasi Masalah**

Melihat latar belakang masalah diatas, terdapat masalah yang teridentifikasi, masalah tersebut yaitu:

1. Kejenuhan belajar disebabkan oleh strategi pembelajaran yang kurang bervariasi dan penggunaan media yang kurang tepat.

2. Peserta didik cenderung monoton dan keaktifan peserta didik tergolong rendah.
3. Proses belajar mengajar masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif.
4. Di dalam kelas pendidik belum menerapkan strategi pembelajaran *education games* (permainan edukatif).

#### **E. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, perlu diadakan pembatasan masalah, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Pengaruh strategi *education games* (permainan edukatif).
  2. Keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- Adapun keaktifan belajar yang dimaksud diantaranya yaitu *Oral Activities*, *Listening Activities*, *Motor Activities* dan *Emotional Activities*.

#### **F. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah di dalam penelitian ini yaitu: “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan strategi *education games* (permainan edukatif) terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah?”

#### **G. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: “Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan strategi *education games* (permainan edukatif) terhadap

keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah.”

#### **H. Manfaat Penelitian**

Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi:

##### **1. Peneliti**

Mengetahui pengaruh yang signifikan strategi *education games* (permainan edukatif) terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah.

##### **2. Pendidik**

Memberikan motivasi agar di dalam proses pembelajaran menerapkan strategi *education games* (permainan edukatif) sehingga keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 04 Tulang Bawang Tengah dapat meningkat.

##### **3. Peserta didik**

Dengan diterapkannya strategi *education games* (permainan edukatif) pada saat kegiatan belajar mengajar, keaktifan belajar peserta didik dapat meningkat.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Strategi Pembelajaran

##### 1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut bahasa strategi (*strategy*) berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata, yang pertama dari kata benda *strategos* yang memiliki arti memimpin dan yang kedua dari kata kerja *stratego* yang memiliki arti merencanakan.<sup>1</sup>

Menurut Seels and Richey (1994) yang dikutip oleh Martinis Yamin dalam bukunya yang berjudul *strategi dan metode dalam model pembelajaran*, strategi pembelajaran adalah spesifikasi untuk seleksi dan mengatur kejadian-kejadian dan kegiatan-kegiatan dalam satuan pelajaran.<sup>2</sup>

Menurut Dick dan Carey (1990) yang dikutip oleh Hamzah Uno dalam bukunya yang berjudul *belajar dengan pendekatan PAILKEM*, strategi pembelajaran adalah serangkaian perencanaan guru yang terdiri dari materi pembelajaran, tahapan atau prosedur pembelajaran yang nantinya akan membantu pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan.<sup>3</sup>

Jadi peneliti simpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah perencanaan yang disiapkan oleh guru yang dirancang sedemikian rupa agar

---

<sup>1</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2016), Cet. 5, h. 3.

<sup>2</sup> Martinis Yamin, *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran* (Jakarta: Referensi (GP Press Group), 2013), Cet. 1, h. 3.

<sup>3</sup> Hamzah B. Uno, *Belajar dengan pendekatan PAILKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 5.



pembelajaran berjalan dengan efektif. Dimana strategi ini terdiri dari materi, metode dan media yang digunakan didalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

## 2. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran

Klasifikasi atau jenis-jenis strategi pembelajaran yang dikemukakan dalam artikel *Saskatchewan Educational* (1991) yaitu:

### a. Strategi Pembelajaran Langsung

Strategi ini adalah strategi yang paling sering digunakan, proses pembelajaran yang masih berpusat pada metode ceramah, tanya jawab, praktik dan penugasan. Sehingga guru terlibat lebih aktif dalam pembelajaran daripada siswa.

### b. Strategi Pembelajaran Tidak Langsung

Dalam strategi ini peran guru dari penceramah beralih menjadi fasilitator, guru bukan satu-satunya sumber belajar atau informasi tetapi peserta didik dapat memperoleh sumber dari mana saja dan membuat keterlibatan peserta didik yang lebih tinggi.

### c. Strategi Pembelajaran Interaktif

Strategi pembelajaran yang menekankan peserta didik melakukan diskusi dan saling berbagi. Didalam strategi pembelajaran interaktif didalamnya dilakukan pengelompokan dan metode-metode interaktif. Dalam strategi ini peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan aktif dalam melakukan tanya jawab antar kelompok.

#### d. Strategi Pembelajaran Melalui Pengalaman

Strategi yang proses pembelajarannya lebih terpusat kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas. Pendidik dapat menggunakan strategi jenis ini baik didalam kelas maupun diluar kelas.<sup>4</sup>

### B. Strategi *Education Games* (Permainan Edukatif)

#### 1. Pengertian *Education Games* (Permainan Edukatif)

*Education* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti pendidikan atau segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan dan *games* memiliki arti permainan. *Education Games* suatu permainan yang mengandung unsur pendidikan.<sup>5</sup> Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* yang dikutip oleh M.Fadlillah dalam bukunya yang berjudul *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Adapun yang dimaksud bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.<sup>6</sup>

Jadi permainan yaitu suatu aktivitas menyenangkan, yang bersifat sukarela tanpa adanya paksaan. Dimana seseorang akan merasa senang ketika sedang memainkannya.

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, h. 11.

<sup>5</sup> John M.Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 1996), h. 207 dan 263.

<sup>6</sup> M.Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP, 2014), Cet. 1, h. 25.

Permainan Edukatif (*Education Games*) merupakan aktivitas yang jika dilakukan akan mendapat kesenangan, dimainkan dengan menggunakan alat atau cara-cara bermain tertentu yang memiliki unsur pendidikan didalamnya yang memiliki manfaat agar diri berkembang.<sup>7</sup>

Jadi peneliti disimpulkan *education games* merupakan suatu permainan positif yang digunakan pendidik didalam proses belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan cara dan alat permainan yang bersifat mendidik dan mengandung nilai-nilai pendidikan.

## **2. Jenis Alat *Education Games* (Permainan Edukatif)**

Adapun jenis alat permainan edukatif dapat dibedakan sebagai berikut:

### **a. Alat Permainan Edukatif Tradisional**

Alat permainan edukatif tradisional didesain secara manual, dan memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, baik yang bersifat sosial-emosional, fisik-motorik, maupun bahasa/ komunikasi anak.

### **b. Alat Permainan Edukatif Modern**

Alat permainan edukatif modern umumnya dibuat untuk meningkatkan kemampuan dasar anak yang disesuaikan dengan tingkat fisik dan psikologis. Jadi, tidak hanya berfungsi menghibur, tetapi juga mengembangkan minat anak pada teknologi.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2012), Cet. 2, h. 112.

<sup>8</sup> *Ibid.*, h. 162.

Beberapa nilai edukatif yang sama dari Alat Permainan Edukatif tradisional dan modern dapat dikemukakan sebagai berikut :

- a) Dapat melatih rasa keberagamaan (*religiosity*);
- b) Melatih sikap mandiri;
- c) Melatih keberanian dalam mengambil keputusan;
- d) Melatih tanggung jawab;
- e) Melatih kejujuran;
- f) Melatih kerja sama, saling membantu dan saling menjaga;
- g) Melatih kepercayaan terhadap diri dan teman;
- h) Melatih jiwa demokratis;
- i) Melatih kepatuhan terhadap peraturan;
- j) Melatih perhitungan dan kematangan pendirian;
- k) Melatih ketepatan berpikir dan bertindak;
- l) Melatih sikap berani dan tidak cengeng;
- m) Melatih sikap sopan, luwes dalam pergaulan;
- n) Melatih cinta alam dan kasih sayang terhadap lingkungan;
- o) Melatih kekuatan fisik;
- p) Mengembangkan kreativitas.<sup>9</sup>

### 3. Tujuan *Education Games* (Permainan Edukatif)

Adapun tujuan dari permainan edukatif yaitu:

- a. Untuk mengembangkan konsep diri (*self concept*)

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, h. 165.

*Self concept* merupakan faktor kepribadian yang utama, sebab dengan memilikinya berarti anak memiliki kepercayaan yang kuat terhadap dirinya, kemampuan mengukur potensi yang ada di dalam dirinya, dan anak memiliki cita-cita untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya.

b. Untuk mengembangkan kreativitas

Dengan bermain anak akan mengalami perkembangan baik dari segi kognitif, emosional, fisik maupun sosial.

c. Untuk mengembangkan komunikasi

Komunikasi adalah hal penting yang harus dimiliki setiap anak. Komunikasi merupakan interaksi dua orang atau lebih yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dengan komunikasi anak dapat mengembangkan sikap sosialisasinya.

d. Mengembangkan aspek fisik dan motorik

Dengan bermain yang banyak melakukan gerakan tubuh dapat membuat tubuh anak sehat. Dengan banyak bergerak anak akan berkembang menjadi aktif dan anak tidak akan merasa bosan.

e. Mengembangkan aspek kognisi

Aspek kognisi disini maksudnya pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Tujuannya agar anak mengetahui berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk.



f. Mengasah ketajaman pengindraan

Pengindraan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan. Maka pengindraan ini perlu dikembangkan karena dengan begitu anak akan lebih mudah belajar mengenal dan mengingat dan kemudian akan memudahkan anak untuk membaca dan menulis. Sehingga anak akan berkembang secara menyeluruh.<sup>10</sup>

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan *Education Games* (Permainan Edukatif)

Berikut adalah beberapa kelebihan dari *Education Games*:

- a. Menjadikan peserta didik lebih aktif didalam kelas;
- b. Di dalam kelas peserta didik dapat berinteraksi langsung atau berperan aktif dan menjadikan mereka lebih mudah menangkap materi pembelajaran;
- c. Pendidik dapat mengevaluasi langsung ketika permainan berlangsung setelah peserta didik menjawab soal;
- d. Memberikan rasa nyaman ke peserta didik. Dengan permainan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Sedangkan, berikut ini adalah kelemahan dari *Education Games*:

- a. Membutuhkan media pembelajaran atau alat yang lebih;
- b. Kelas sering tidak kondusif atau gaduh;
- c. Waktu yang dibutuhkan lebih banyak;
- d. Persiapan membutuhkan waktu dan proses yang lama.

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, h. 117.

Permainan edukatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu PUBIAN (Permainan Unik Bermutu Inovatif Aktif dan Menyenangkan).

**a) Pengertian PUBIAN**

PUBIAN adalah singkatan dari Permainan Unik Bermutu Inovatif Aktif dan Menyenangkan. Dimana *games* PUBIAN ini adalah salah satu permainan edukatif yang memanfaatkan aplikasi Ms. Power Point. Jadi *PUBIAN Education Games* adalah suatu permainan edukatif yang mengondisikan siswa dalam kelompok sehingga peserta didik aktif beraktivitas dan akan diberi tantangan berupa pertanyaan sehingga dapat melatih siswa untuk berpikir cepat.

Bentuk permainan ini seperti bermain ular tangga yang ditampilkan melalui slide power point yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan kreatif yang akan dipilih dan akan dijawab oleh peserta didik. Pertanyaan-pertanyaan tersebut antara lain soal isian singkat, essay, pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban, membuat soal dari kata yang ditampilkan dan soal berupa gambar.

**b) Perlengkapan, Alat, dan Aplikasi yang digunakan**

Perlengkapannya antara lain:

- (1) Kocokan menggunakan gelas plastik yang berisi angka 1-6;
- (2) Lembaran kertas berisi kartu skor untuk tiap kelompok;
- (3) Bendera berwarna sebagai simbol warna kelompok yang terdiri dari warna merah, orange, hijau, biru, kuning dan coklat.

Alat yang digunakan antara lain:

- (1) Laptop;
- (2) Lcd Proyektor.

Aplikasi yang digunakan yaitu :

Ms. Power Point 2007 untuk membuat slide board PUBIAN  
*Education Games.*

### c) Cara dan Aturan Main

- (1) Peserta didik dikelompokkan menjadi enam kelompok dengan nama kelompok Merah, Kuning, Hijau, Biru, Orange, dan Coklat;
- (2) Penentuan anggota kelompok dilakukan secara acak;
- (3) Tiap kelompok diberi kocokan dan kartu skor PUBIAN;
- (4) Permainan dilakukan oleh semua siswa dalam sebuah kelas yang dibagi menjadi 6 kelompok;
- (5) Setiap kelompok memiliki satu simbol bendera dengan warna kelompoknya masing-masing sebagai wakil mereka di slide board PUBIAN *Education Games*;
- (6) Jumlah kotak pertanyaan berjumlah 17 kotak, yang masing-masing kotak memiliki perintah yang berbeda-beda;
- (7) Kotak soal memiliki enam jenis warna, yaitu putih, merah, kuning, biru, coklat, dan hijau;
- (8) Kotak putih berisi perintah kepada salah satu siswa tanpa bantuan timnya. Sedangkan kotak berwarna boleh menjawab

atas bantuan timnya, namun juru bicaranya tetap yang sedang mendapat giliran mengocok. Jumlah stok soal di tiap slide ada tiga pilihan soal;

- (9) Untuk memulai permainan, setiap kelompok secara bergiliran mengocok sesuai urutan anggota kelompok mana yang akan mengocok, dimana nomor kocokan yang muncul menunjukkan jumlah langkah yang harus dijalani;
- (10) Pada setiap kotak nomor yang menjadi tempat perhentian bendera mereka, maka akan memunculkan sebuah soal/perintah yang harus mereka jalankan. Anggota yang kena giliran mengocok tersebutlah yang bertugas untuk menjalankan perintah/soal tersebut;
- (11) Jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka bernilai 10 point;
- (12) Jika salah satu kelompok tidak bisa menjawab soal yang diberikan, maka pertanyaan akan dilempar ke kelompok berikutnya;
- (13) Perintah soal pada kotak yang berwarna putih yaitu hanya salah satu siswa saja yang boleh menjawab.
- (14) Kotak merah : berisi perintah berhenti satu putaran kocokan;
- (15) Kotak kuning : berisi soal dimana saat menjawab soal harus hati-hati memilih jawaban yang dianggap tepat. Jika benar mendapat skor 10;

- (16) Kotak coklat : berisi perintah untuk membuat soal/pertanyaan yang kreatif dari sebuah kata yang dimunculkan di soal;
- (17) Kotak hijau : berisi bonus 10 point otomatis. Namun, tetap harus menjawab soal yang ada di kotak hijau;
- (18) Kotak biru : jenis perintahnya adalah membuat pertanyaan dari sebuah kata yang akan menjadi jawaban yang ada di layar;
- (19) Jika ada kotak yang telah/pernah dijawab maka dicari kotak lainnya yang terdekat ke arah belakang atau depan;
- (20) Permainan akan dianggap selesai jika minimal ada tiga kelompok yang telah mencapai kotak finish;
- (21) Kelompok pertama yang berhasil mencapai kotak finish mendapat point 30, yang kedua 20, dan yang ke tiga 10. Sedangkan tiga kelompok berikutnya masing-masing mendapat 5 point;
- (22) Durasi permainan maksimal 90 menit. Jika sampai waktu yang ditentukan belum ada yang mencapai garis finish, maka permainan dianggap selesai. Kemudian dihitung total skor perolehan dari masing-masing kelompok;
- (23) Kelompok yang menjadi pemenang ditentukan melalui total perolehan skor dari menjawab soal/perintah plus pencapaian finish;



(24) Setiap kelompok memiliki juru tulis skor dengan menggunakan daftar skor serta menandai nomor kotak soal yang telah disinggahi.<sup>11</sup>

## C. Keaktifan Belajar

### 1. Pengertian Keaktifan

Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya selalu berusaha, bekerja, dan belajar dengan sungguh-sungguh agar dapat prestasi yang gemilang. Menurut dimyati keaktifan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran mengambil beraneka ragam bentuk aktivitas dari aktivitas fisik sampai aktivitas psikis. Aktivitas fisik yang dapat diamati diantaranya dalam bentuk aktivitas membaca, menulis, mendengar, meragakan.<sup>12</sup> Sedangkan aktivitas psikis misalnya menggunakan khazanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan.<sup>13</sup>

Peneliti simpulkan bahwa keaktifan merupakan hal yang penting, siswa yang aktif akan meningkat pula hasil belajarnya. Keaktifan dapat berupa aktivitas-aktivitas positif yang dilakukan siswa di dalam kelas, seperti membaca, menulis, mendengarkan guru, menjawab pertanyaan dan mengerjakan soal latihan.

<sup>11</sup> Taufik Ibrahim, "Evaluasi Asyik Dengan TIK (PAKPIKPOK Education Game)" (On-Line), tersedia di: <https://taufikibrahim-wordpress-com.cdn.ampproject.org> (5 Juli 2019).

<sup>12</sup> Dimyati, Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 114.

<sup>13</sup> Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015) h. 24.

## 2. Pengertian Belajar

Belajar yaitu suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas psikologis yaitu berpikir, memahami, menyimpulkan dan menganalisis. Sedangkan aktivitas fisiologis yaitu aktivitas penerapan atau praktik, misalnya melakukan latihan, membuat, karya (produk).<sup>14</sup>

Belajar merupakan perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan dan meniru.<sup>15</sup> Aktivitas belajar terjadi dalam satu konteks perencanaan untuk mencapai suatu perubahan.<sup>16</sup> Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil dari interaksinya.

Teori belajar humanistik adalah suatu teori pembelajaran yang mengedepankan cara memanusiakan manusia, sehingga potensi dirinya dapat berkembang, dimana belajar adalah sebagai proses untuk menemukan dirinya atau memanusiakan manusia dengan segala potensinya.<sup>17</sup>

Belajar dapat dikatakan perubahan karena dari yang tidak mengetahui menjadi mengetahui. Perubahan yang cepat berlangsung memerlukan pengetahuan yang terus menerus diperbaharui.<sup>18</sup>

Jadi kesimpulannya adalah belajar merupakan suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan dalam diri seseorang yang berlangsung secara

<sup>14</sup> Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Op. Cit.*, h. 7.

<sup>15</sup> Sardiman, *Op. Cit.*, h. 20.

<sup>16</sup> Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Op. Cit.*, h. 19.

<sup>17</sup> Chairul Anwar, *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), h. 231.

<sup>18</sup> Istihana, *Keterampilan Hubungan Sosial Santri di Pesantren* (Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 6, November 2015, P: ISSN: 20869118), h. 139.

berkesinambungan yang terlihat dalam bentuk peningkatan tingkah laku yang lebih baik karena adanya aktivitas yang bersifat psikologis dan aktivitas yang bersifat fisiologis dalam belajar. Belajar tidak hanya dilakukan di dalam pendidikan formal saja, tetapi belajar juga dapat dilakukan di pendidikan non formal. Dengan belajar seseorang dapat memperoleh ilmu yang bermanfaat untuk mengembangkan dirinya baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Dan ilmu tersebut dapat menjadi bekal untuk menjalankan kehidupan. Jika didalam proses pembelajaran aktivitas yang bersifat psikologis atau aktivitas yang bersifat fisiologis tidak dilakukan maka hal tersebut tidak dapat dikatakan belajar.

### **3. Indikator Keaktifan Belajar**

Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Paul B. Diedrich membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi.
- b. *Oral activities*, seperti: bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat dan diskusi.
- c. *Listening activities*, seperti: mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi dan penjelasan.

- d. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, menyalin dan menulis point-point yang dijelaskan oleh guru.
- e. *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik dan peta konsep.
- f. *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan, model mereparasi, bermain dan segera membentuk kelompok.
- g. *Mental activities*, seperti: menanggapi, memecahkan soal, menganalisis dan mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup.<sup>19</sup>

#### 4. Ciri-ciri Pembelajaran Aktif

Beberapa ciri dari pembelajaran yang aktif sebagaimana dikemukakan dalam panduan pembelajaran model ALIS (*Active Learning In School*, 2009) adalah sebagai berikut.<sup>20</sup>

- a. Pembelajaran lebih berpusat kepada siswa;
- b. Pembelajaran membuat siswa untuk berpikir tingkat tinggi;
- c. Pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multiarah (siswa-guru);
- d. Penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar;
- e. Guru memantau proses belajar siswa atau guru hanya sebagai fasilitator;
- f. Guru memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil kerja anak.

<sup>19</sup> Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), Cet. 23, h. 101.

<sup>20</sup> Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), Cet. 6, h. 75.

Keaktifan peserta didik di dalam proses pembelajaran berdampak positif dalam merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya.<sup>21</sup> Upaya pendidik yang dapat dilakukan dalam mengatasi masalah tersebut diantaranya dengan menggunakan strategi pembelajaran *education games*.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ciri pembelajaran yang aktif diantaranya adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mendorong peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi, melayani gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda dan lain-lain. Metode pembelajaran yang digunakan guru sebaiknya disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Kemudian untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dapat dilakukan dengan cara peserta didik belajar dari pengalaman mereka.

#### **D. Pendidikan Agama Islam**

##### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan agama islam dalam GBPP PAI disekolah umum yaitu usaha untuk memperkuat iman dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama yang dianut oleh peserta didik dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain.<sup>22</sup> Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran wajib disetiap lembaga pendidikan. Kata pendidikan dalam

---

<sup>21</sup> Nelfi Erlinda, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe Time Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung*, (Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan UIN Raden Intan Lampung, Vol. 2, Juni 2017, P: ISSN: 23017562), h. 50.

<sup>22</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam* (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2012), h. 75.



bahasa arab adalah tarbiyah, dengan kata kerja rabba dan pendidikan islam dalam bahasa arab adalah tarbiyatul islamiyah.<sup>23</sup>

Menurut Muhammad Fadil al-Djamaly, pendidikan islam yaitu proses yang mengarahkan manusia kepada kehidupan yang baik dan yang mengangkat derajat kemanusiaannya sesuai dengan kemampuan dasar dan kemampuan ajarnya. Menurut Zakiyah Darajat, pendidikan agama islam yaitu suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik secara menyeluruh kemudian dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa pendidikan agama islam adalah mata pelajaran wajib yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik melalui pengajaran dan pembinaan guru yang dilakukan secara sengaja agar peserta didik dapat mengamalkan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam

Dasar atau sumber pendidikan agama islam adalah Al-qur'an dan Hadist. Ahmad D. Marimba mengatakan bahwa al-qur'an adalah sumber kebenaran dalam islam kebenarannya tidak dapat diragukan lagi. Hadist adalah perilaku, ajaran-ajaran dan perkenan-perkenan rosulullah sebagai pelaksanaan hukum-hukum yang terkandung dalam al-qur'an.<sup>24</sup> Oleh karena itu mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilaksanakan disekolah harus bersumber

<sup>23</sup> Baharudin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2016), h. 195.

<sup>24</sup> Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: Al-Ma'rif, 1990), h. 4.

dari al-qur'an dan hadist agar peserta didik dapat mengamalkan ajaran-ajaran yang terkandung didalam al-qur'an yang telah dicontohkan oleh Rosulullah SAW.

### **3. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Tujuan pendidikan agama islam tentu harus sesuai dengan nilai-nilai ajaran pendidikan islam, yaitu untuk menjadikan manusia memenuhi tugas kekhalfahannya sebagaimana tujuan diciptakannya manusia. Munzir Hitami menyatakan bahwa tujuan pendidikan agama islam harus mencakup tiga hal yaitu: 1) bersifat teleologik, yaitu kembali kepada Tuhan Yang Maha Esa, 2) bersifat aspiratif, yaitu kebahagiaan dunia sampai akhirat, dan 3) bersifat direktif, yaitu menjadi makhluk pengabdikan kepada Tuhan Yang Maha Esa.<sup>25</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan agama islam adalah menjadikan peserta didik untuk menjadi hamba yang taat dan selalu mengingat Tuhan, menjalankan segala perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya sehingga peserta didik dapat memperoleh kebahagiaan hidup baik di dunia maupun diakhirat.

### **4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan agama islam dibakukan sebagai nama kegiatan dalam mendidkan agama islam. Materi yang dibahas dalam Pendidikan Agama Islam yaitu materi-materi pokok ajaran islam, yaitu akidah, syariah dan akhlak

---

<sup>25</sup> Ade Imelda Frimayanti, *Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam* (Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8, No. 2, 2017, P: ISSN: 20869118), h. 240.

dengan segala cabang-cabangnya.<sup>26</sup> Mata pelajaran pendidikan agama islam meliputi al-qur'an dan hadist, fiqh, aqidah akhlak dan sejarah kebudayaan islam. Hal ini akan menjadikan peserta didik menjadi manusia yang memahami ajaran agamanya dengan baik dan kemudian mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga diharapkan peserta didik dapat menjadi seseorang yang berguna baik bagi agama dan masyarakat, sehingga peserta didik dapat selamat baik di dunia maupun di akhirat dengan mengamalkan amalan-amalan ajaran agama islam yang telah diajarkan disekolah.

#### **E. Penelitian Relevan**

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan bersumber dari beberapa jurnal terkait, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh M. Rohwati dengan judul “Penggunaan *Education Games* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup”. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *education games* baik secara teori maupun empirik dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan aktifitas siswa khususnya pada mata pelajaran IPA Biologi pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup.<sup>27</sup> Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada metode yang digunakan, sumber data dan teknik analisis data.

---

<sup>26</sup> Deden Makbuloh, *Pendidikan Islam dan Sistem Penjaminan Mutu* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), Cet. 1, h. 76.

<sup>27</sup> M. Rohwati, *Penggunaan Education Games Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup* (Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, JPII 1 (1) (2012) 75-81).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Agus Indrawan, Betrics Maria Mando dan Suriata Suriata dengan judul “Pengaruh Metode Permainan Edukatif Terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak”. Hasil penelitian ini adalah kemampuan interaksi sosial siswa di Taman Kanak-kanak dapat ditingkatkan melalui metode permainan edukatif.<sup>28</sup> Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah terletak pada *games* yang digunakan, desain penelitian, teknik pengambilan sampel dan teknik analisis data.

#### F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti dibawah dan *thesa* yang berarti kebenaran. Menurut Sugiyono hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>29</sup>

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a.  $H_0$  = Tidak ada pengaruh yang signifikan strategi *education games* (permainan edukatif) terhadap keaktifan belajar peserta didik.
- b.  $H_a$  = Ada pengaruh yang signifikan strategi *education games* (permainan edukatif) terhadap keaktifan belajar peserta didik.

<sup>28</sup> Indrawan, P.A., Mando, B. M., & Suriata, S., *Pengaruh Metode Permainan Edukatif Terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak* (Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling, 2(4) (2017) ISSN 2503-3417, 132-141)

<sup>29</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2017), Cet. 26, h. 96.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, C. (2019). *Multikulturalisme, Globalisasi, dan Tantangan Pendidikan ABAD KE-21*. Yogyakarta: DIVA Press.
- . (2017). *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Anwar, S. (2016). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7.
- Arifin, J. (2018). *SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Gramedia.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Baharudin. (2016). *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Departemen Agama Republik Indonesia. (2013). *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Jakarta: Sygma Publishing.
- Dimiyati, & Mujiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Erlinda, N. (2017). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Time Game Tournament Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UIN Raden Intan Lampung*, 2.
- Fadlillah. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Fitmayanti, A. I. (2017). Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8.
- Hassim, M. I. (2012). *Pokok-pokok Metodologi Penelitian & Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ismail, A. (2012). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Istihana. (2015). Keterampilan Hubungan Sosial Santri di Pesantren. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6.

- Latifah, S. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Berbantu Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X Pada Materi Gelombang. *Al-Biruni: Jurnal Pendidikan Fisika*, 4.
- M.Echols, J., & Shadily, H. (1996). *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Majid, A. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Makbuloh, D. (2016). *Pendidikan Islam dan Sistem Penjaminan Mutu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Marimba, A. D. (1990). *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Al-Ma'rif.
- Meleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. (2012). *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2015). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yamin, M. (2013). *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).